

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2001-129256
(P2001-129256A)

(43)公開日 平成13年 5月15日 (2001.5.15)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マ-コード*(参考)
A 6 3 F 13/10		A 6 3 F 13/10	2 C 0 0 1
13/00		13/00	C 9 A 0 0 1
			H

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 12 頁)

(21)出願番号 特願平11-330285
(22)出願日 平成11年11月19日(1999.11.19)
(31)優先権主張番号 特願平11-283279
(32)優先日 平成11年 8月26日(1999.8.26)
(33)優先権主張国 日本 (J P)

(71)出願人 000233778
任天堂株式会社
京都府京都市南区上烏羽鉾立町11番地 1
(71)出願人 398059541
株式会社ゲームフリーク
東京都世田谷区北沢 1 丁目40番 6 号カシワ
サード 5 階
(71)出願人 599139187
株式会社クリーチャーズ
東京都中央区日本橋三丁目 2 番 5 号
(74)代理人 100098291
弁理士 小笠原 史朗

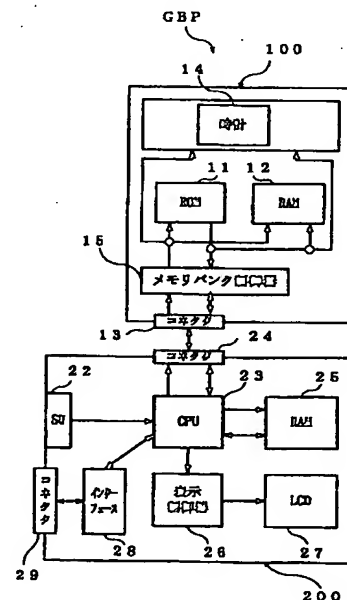
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置およびその記憶媒体

(57)【要約】

【課題】 モンスター等のキャラクタを捕獲、育成、交換すると共に、キャラクタの属性によりくじ引きを可能にしたゲーム装置を提供することを目的とする。

【解決手段】 電子的に生成されたキャラクタ (R) を収集して遊ぶゲーム装置 (GBP) は、収集した前記キャラクタ (R) に対応する属性データ (I 1 ~ J 4) を記憶する属性データ記憶領域 (D A a m p) と、ゲームプログラムを記憶したプログラム記憶領域 (ROM) に記憶する。乱数 (R o 1、R o 2、R o 3) を発生させて、記憶された前記属性データ (I 1 ~ J 4) の一部又は全部のデータと比較し、属性データ (I 1 ~ J 4) の一部又は全部のデータと乱数 (R o 1、R o 2、R o 3) とが所定の関係である場合には、当たり表示のための画像処理を行う。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 電子的に生成されたキャラクタを収集して遊ぶゲーム装置であって、
収集した前記キャラクタに対応する属性データを記憶する属性データ記憶手段と、
ゲームプログラムを記憶したプログラム記憶手段と、
乱数を発生する乱数発生手段と、
前記属性データ記憶手段に記憶された前記属性データの一部又は全部のデータを前記乱数と比較する比較手段と、
前記比較手段が、前記属性データの一部又は全部のデータと前記乱数とが所定の関係であると判断した時に、当たり表示のための画像処理を行う当たり処理手段を備えるゲーム装置。
【請求項2】 前記ゲーム装置は、他のゲーム装置と通信することにより、当該他のゲーム装置から送信される前記キャラクタの属性データを前記属性データ記憶手段に記憶可能であることを特徴とする請求項1に記載のゲーム装置。
【請求項3】 前記属性データは前記キャラクタを収集した後に、変化する可変属性と変化しない不変属性とを含むことを特徴とする請求項1および2の何れかに記載のゲーム装置。
【請求項4】 前記不変属性は前記プログラム記憶手段に登録した使用者に対して割り付けられるコードであることを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。
【請求項5】 前記不変属性は前記キャラクタの種類を識別するために割り付けられるコードであることを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。
【請求項6】 前記可変属性は、キャラクタ番号、キャラクタのヒットポイント、経験値、レベル、状態、持ち技、能力値、持ち物、およびウィルスの中から任意に選ばれることを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。
【請求項7】 前記可変属性は、成長して変化するキャラクタを規定するデータであることを特徴とする請求項3に記載のゲーム装置。
【請求項8】 電子的に生成されたキャラクタを収集して遊ぶためのゲーム装置を制御するゲームプログラムを記憶した媒体であって、
前記ゲームプログラムは、
収集した前記キャラクタに対応する属性データを記憶するステップと、
乱数を発生するステップと、
前記記憶された属性データの一部又は全部のデータを前記乱数と比較するステップと、
前記比較ステップによる比較の結果、前記属性データの一部又は全部のデータと前記乱数とが所定の関係である場合には、当たり表示のための画像処理を行うステップとを前記ゲーム装置に実行させることを特徴とする記憶媒体。

【請求項9】 前記ゲームプログラムはROMに記憶され、前記属性データは不揮発性メモリに記憶されることを特徴とする請求項8に記載の記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ゲーム装置およびゲームプログラムを記憶した情報記憶媒体に関する。さらに詳述すれば、モンスター等のキャラクタを捕獲、育成、交換するビデオゲーム機や携帯ゲーム機においてキャラクタの属性によりくじ引きを可能にしたゲーム装置およびゲームプログラムを記憶した情報記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、本願出願人が企画し又は販売する商品名「ポケットモンスター（赤、緑、青、黄の各バージョン）」（登録商標；以下「先行技術」）があった。先行技術は、モンスター（キャラクタ）を捕獲、育成、交換するものであって、バージョン毎にモンスターの発生確率が異なるように設定され、友達間でモンスターを交換しながら最大数のモンスターを捕獲又は収集するものである。

【0003】図11に示すブロック図を参照して、先行技術にかかる従来の画像表示ゲーム機の構成について説明する。従来の画像表示ゲーム装置GBCは、大別してプログラム源100Cおよびゲーム機200を含む。プログラム源100Cは、ゲーム機200にて画像表示ゲーム実行に必要なプログラム等の情報を格納し、ゲーム機200に着脱自在に接続できるように構成されている。

【0004】プログラム源100Cは、好ましくはROM11C、RAM12C、メモリバンク制御器15、およびコネクタ13を含むカートリッジとして構成される。ROM11Cは、例えばROM、フラッシュメモリ、およびE2PROMに代表される不揮発性メモリで構成されて、ゲームプログラムを固定的に記憶する。ROM11Cは、ゲーム内容に応じたプログラム、例えばゲーム内容がモンスターの捕獲および育成ゲームであれば、捕獲プログラム、および育成プログラム等を記憶するとともに、各モンスターを画像表示するドットデータを記憶する。ROM11Cは、必要に応じて他のゲーム機200との間でデータ交換をするためのプログラムをさらに記憶している。

【0005】RAM12Cは、RAMに代表される書き込み読み出し可能メモリで構成されて、ゲームの進行に関連して取得した複数のキャラクタ別に複数種類の属性データを記憶する領域を含む。

【0006】メモリバンク制御器15は、ROM11Cのメモリ空間がアドレスバスで指定可能なメモリ空間よりも大きい場合に、ROM11Cのメモリ空間を複数のバンクに分割し、バンクデータを発生してROM11C

の上位アドレスとして与えるとともに、RAM12Cのメモリ空間を指定するバンクデータを発生する。ROM11C、RAM12C、およびメモリバンク制御器15は、コネクタ13を経由してゲーム機200に脱着自在に接続される。

【0007】ゲーム機200は、主に操作スイッチ部22、中央処理ユニット(CPU)23、コネクタ24、RAM25、表示制御器26、液晶表示器27、インターフェース28、およびコネクタ29より構成される。CPU23には、ゲームの処理のためのデータを一時記憶するワーキングメモリであるRAM25および表示制御回路26が接続される。表示制御回路26には、液晶表示器(LCD)27が接続される。さらに、CPU23には、インターフェース回路28を介してコネクタ29が接続される。コネクタ29は、他のゲーム機200の所有者(プレイヤー)との間で各プレイヤーの獲得したモンスターを交換する時、ケーブルを介して他のゲーム機200のコネクタ29と接続される。なお、CPU23は、コネクタ24を経由して、プログラム源100Cに接続される。

【0008】次に図12を参照して、RAM12Cの記憶領域の構成について詳述する。RAM12Cの記憶領域は、取得ポケモンデータ領域DAa mCと環境データ領域D o Cを含む。取得ポケモンデータ領域DAa mCは、取得したゲームキャラクタであるポケットモンスターおよびその属性を規定するデータを格納する。取得ポケモンは、それぞれレコードR1~RN(Nは自然数)として記録かつ識別される。各レコードRは、それぞれ取得ポケモンを規定する項目を格納するI1~I9のフィールドを有する。

【0009】フィールドI1には、ポケモンの種類毎に割り当てられるモンスターコード(又はポケモン番号)が記憶される。フィールドI2には、ポケモンが有しているヒットポイント(HP)が記憶される。フィールドI3には、ポケモンが有している経験値が記憶される。フィールドI4には、ポケモンが有しているレベルが記憶される。フィールドI5には、ポケモンの状態が記憶される。フィールドI6には、ポケモンが備えている技(持ち技)データが記憶される。フィールドI7には、プレイヤーを示すおやIDが記憶される。フィールドI8には、攻撃力、防禦力、特殊攻撃力、特殊防禦力、素早さ等の能力値が記憶される。フィールドI9は、フィールドI1~I8に記憶される項目以外のデータを記憶するための空きフィールドである。

【0010】上述のように、取得されているポケモンのそれぞれはレコードR1~RNによって規定され、それぞれのポケモンにおける属性はフィールドI1~I9によって規定される。つまり、任意の取得されたポケモンの属性は、P(Rn, Im)として表される(mは9以下の自然数)。しかしながら、フィールドI1~I9に

記憶される属性データは、宝くじの実施を可能にするものではない。

【0011】環境データ領域D o Cには、場所、プレイ時間、およびプレイヤーの名前等のゲームの進行に必要な環境データが記憶される。また、環境データ領域D o Cも、宝くじの実施を可能にするデータが記憶されるものではない。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】上述のように、先行技術には、モンスターを集める楽しみがあるが、集めるモンスターの属性データに基づいて、くじ引きをすることができなかった。それゆえに、この発明の目的は、ゲームにくじ引きの要素を取り入れて、より一層の変化に富み、興趣を一層高めることができ、より一層、モンスターの交換を促すゲーム装置およびゲームプログラムを記憶した情報記憶媒体を提供することである。

【0013】

【課題を解決するための手段および発明の効果】第1の発明は、電子的に生成されたキャラクタを収集して遊ぶゲーム装置であって、収集したキャラクタに対応する属性データを記憶する属性データ記憶器と、ゲームプログラムを記憶したプログラム記憶器と、乱数を発生する乱数発生器と、属性データ記憶器に記憶された属性データの一部又は全部のデータを乱数と比較する比較器と、比較器が、属性データの一部又は全部のデータと乱数とが所定の関係であると判断した時に、当たり表示のための画像処理を行う当たり処理器を備えることを特徴とする。

【0014】上記のように、第1の発明では、収集したキャラクタの属性に基づいて、乱数的にイベントを実行させることができる。

【0015】第2の発明は、第1の発明において、ゲーム装置は、他のゲーム装置と通信することにより、他のゲーム装置から送信されるキャラクタの属性データを属性データ記憶器に記憶可能であることを特徴とする。

【0016】上記のように、第2の発明では、他のゲーム装置からもキャラクタを収集できるので、キャラクタの属性の多様性を増すことができる。

【0017】第3の発明は、第1および第2の発明の何れかにおいて、属性データはキャラクタを収集した後、変化しうる可変属性と変化しない不変属性とを含むことを特徴とする。

【0018】上記のように、第3の発明では、属性データは可変および不変の両方であるので、イベントの実行がより多様性に富む。

【0019】第4の発明は、第3の発明において、不変属性はプログラム記憶器に登録した使用者に対して割り付けられるコードであることを特徴とする。

【0020】上記のように、第4の発明では、属性データは不変であるので、他のゲーム装置からキャラクタの

属性データを入手することによって、イベント実行の多様性が増す。

【0021】第5の発明は、第3の発明において、不変属性はキャラクタの種類を識別するために割り付けられるコードであることを特徴とする。

【0022】第6の発明は、第3の発明において、可変属性は、キャラクタ番号、キャラクタのヒットポイント、経験値、レベル、状態、持ち技、能力値、持ち物、およびウィルスの中から任意に選ばれることを特徴とする。

【0023】第7の発明は、第3の発明において、可変属性は、成長して変化するキャラクタを規定するデータであることを特徴とする。

【0024】第8の発明は、電子的に生成されたキャラクタを収集して遊ぶためのゲーム装置を制御するゲームプログラムを記憶した媒体であって、ゲームプログラムは、収集したキャラクタに対応する属性データを記憶するステップと、乱数を発生するステップと、記憶された属性データの一部又は全部のデータを乱数と比較するステップと、比較ステップによる比較の結果、属性データの一部又は全部のデータと乱数とが所定の関係である場合には、当たり表示のための画像処理を行うステップとをゲーム装置に実行させることを特徴とする。

【0025】第9の発明は、第8の発明において、ゲームプログラムはROMに記憶され、属性データは不揮発性メモリに記憶されることを特徴とする。

【0026】

【発明の実施の形態】図1に示すように、本実施形態にかかる画像表示ゲーム装置GBPは、大別してプログラム源100およびゲーム機200を含む。プログラム源100は、ゲーム機200にて画像表示ゲーム実行に必要なプログラム等の情報を格納し、ゲーム機200に着脱自在に接続できるように構成されている。

【0027】プログラム源100は、好ましくはROM11、RAM12、時計14、およびメモリバンク制御器15を含むカートリッジとして構成される。ROM11は、ROM、フラッシュメモリ、およびEPROMに代表される不揮発性メモリで構成されて、ゲームプログラムを固定的に記憶する。ROM11は、ゲーム内容に応じたプログラム、例えばゲーム内容がモンスターの捕獲および育成ゲームであれば、捕獲プログラム、育成プログラム等を記憶する。

【0028】さらに、ROM11は、各モンスターを表現する画像のドットデータを記憶するとともに、必要に応じて他の携帯ゲーム機200（図示せず）とのデータ交換のためのプログラムや、図11に示した従来の画像表示ゲーム装置GBCのプログラム源100Cに記録されているプログラムとの互換性を確保するためのプログラムを記憶している。

【0029】なお、今後プログラム源100（新カート

リッジ）と従来のプログラム源100C（既発売カートリッジ）とを特に区別する必要がない場合は、両者を総称して単にカートリッジ100と呼称する。

【0030】RAM12は、RAMに代表される書き込み読み出し可能メモリで構成されて、ゲームの進行に関連して取得した複数のキャラクタ別に複数種類の属性データを記憶する領域を含む。

【0031】次に、図2を参照して、ROM11の記憶領域の構成について詳述する。本実施例におけるROM11の記憶領域は、大別して、プログラム領域、画像データ領域、ポケモンデータ領域、サウンドメモリ領域、ポケモン発生確率テーブル記憶領域、ゾーンマップ記憶領域、およびその他の領域を含む。

【0032】これらの主な領域の中で、ポケモンデータ領域、サウンドメモリ領域、およびポケモン発生確率テーブル記憶領域に時間および時間帯の概念が取り入れられている。

【0033】図4に、画像データ領域に記憶されている画像データに基づいて、ゲーム機200に表示されるゲームマップの一例を示す。

【0034】図5に本発明にかかる画像表示ゲーム装置において展開されるゲーム中の対戦状態の一例を示す。

【0035】次に図3を参照して、RAM12の記憶領域の構成について詳述する。RAM12の記憶領域は、本実施例においては、取得ポケモンデータ領域DAa m Pと環境データ領域D o Pを含む。取得ポケモンデータ領域DAa m Pは、取得したゲームキャラクタであるポケットモンスターおよびその属性を表すデータを格納している点においては、上述の従来のRAM12Cにおける取得ポケモンデータ領域DAa m Cと同じである。つまり、取得ポケモンデータ領域DAa m Pには、取得ポケモンデータ領域DAa m Cに含まれるそれぞれフィールドI1～I9から構成されるレコードR1～RNが含まれる。ただし、取得ポケモンデータ領域DAa m Pにおいては、各レコードRは、従来のフィールドI1～I9に加えて、少なくとも4つのフィールドJ1、J2、J3、およびJ4が新たに設けられている。

【0036】フィールドJ1には、取得されたポケモンの性別が記憶される。フィールドJ2には、取得されたポケモンが所有している持ち物が記録される。フィールドJ3には、取得されたポケモンがウィルスに感染しているか否かを示す状態が記憶される。なお、ウィルスに感染しているモンスターは、稀少価値を有するものである。トレーニングによってHP、経験値、レベル、能力値等の上昇する速度がウィルスに感染していないモンスターに比べて高く設定される。フィールドJ4は、フィールドJ1～J3に記憶される項目以外のデータを記憶するための空きフィールドである。

【0037】なお、本実施例においては、4つのフィールドJ1～J4の代わりに、必要に応じて任意の〇個（〇

は自然数)のフィールドJ1~J4を設けても良い。

【0038】なお、上述のフィールドI1~I9は、従来のプログラム源100Cおよび本発明にかかるプログラム源100に共通して割り当てられる記憶領域である。これによって、プログラム源100C(RAM12C)とプログラム源100(RAM12)は互換性を有している。一方、フィールドJ1~J4は、本発明にかかるプログラム源100(RAM12)にのみに割り当てられる固有の領域である。

【0039】しかしながら本発明においては、ゲームの進行に応じて、モンスターは成長してその能力を向上させると共にやがて別の種類のモンスターに変化する。そしてそのような変化は、フィールドI1に記憶されるモンスターコードが別のものに變更されることによって表される。

【0040】本発明においては、取得されているポケモンのそれぞれはレコードR1~RNによって規定され、それぞれのポケモンにおける属性はフィールドI1~I9とフィールドJ1~J4によって規定される。つまり、取得されたポケモンの属性は、P(Rn, Im)或いはP(Rn, Jo)として表される(oは4以下の自然数)。

【0041】環境データ領域DoPには、図1に示した環境データ領域DoCにさらに、本発明で新たにROM11に設定されたデータに関して記憶すべき環境データを記憶する領域DoNが設けられている。この新領域DoNには、変数A、B1、B2、B3等を始めとして、宝くじの当たりアイテム、その他本発明において新たに追加されたデータが記憶される。

【0042】図1に戻って、時計14は、少なくとも時間を計時するタイマを含み、必要に応じて日付(月日)と曜日を示すカレンダー機能を含む。メモリバンク制御器15は、ROM11のメモリ空間がアドレスバスで指定可能なメモリ空間よりも大きい場合に、ROM11のメモリ空間を複数のバンクに分割し、バンクデータを発生してROM11の上位アドレスとして与えるとともに、RAM12のメモリ空間を指定するバンクデータを発生する。

【0043】好ましくは、時計14とメモリバンク制御器15が1チップの集積回路(IC)上に形成されることにより、チップ点数を低減してコストダウンを図っている。これらのROM11およびRAM12が1チップ化された集積回路が基板に実装され、この基板がケース又はハウジングに内蔵される。

【0044】ゲーム機200は、図11を参照して既に詳細に説明したものと同一である。

【0045】図6に、本発明にかかる画像表示ゲーム装置GBPを携帯ゲーム機として構成した例を示す。画像表示ゲーム装置GBPでは、ゲーム機200の背面部に設けられたコネクタ24(図1)にカートリッジ100

のコネクタ13(図1)を嵌合するように接続させる。ゲーム機200のハウジング21の表面(平面)の下方に操作スイッチ部22が装着され、その上部に液晶表示器27が装着されている。そして、ハウジング21の内部には、図1に示した回路部品を実装した回路基板が収納されている。

【0046】操作スイッチ22は、カーソルの移動又はプレイヤの操作可能なキャラクタの移動方向の指示をする方向スイッチ22a、移動を含むキャラクタの動作を指示する動作スイッチ22b、スタートスイッチ22cおよびセレクトスイッチ22dを含む。

【0047】次に、本発明の実施例にかかる画像表示ゲーム装置の動作について説明する。まず、プレイヤがスタートスイッチ22cを押圧すると、ゲームがスタートする。タイトル画面が表示された後、図4に示したゲームマップ上の一部がゲーム開始時の画面として表示される。プレイヤはモンスターを捕獲するために、方向スイッチ22aを操作してプレイヤキャラクタ(又はプレイヤオブジェクト)をモンスターが潜んでいると思われるゲームマップの場所に移動させる。モンスターの潜んでいる場所は、モンスターの種類が水中に棲んでいるものであれば池や海等であり、モンスターの種類が草食性であれば草原や畑や森の中等である。

【0048】プレイヤがモンスターを捕獲、或いは友人とモンスターを交換すると、取得ポケモンデータ領域DaamPの未使用領域レコードRn(nはN以下の自然数)のフィールドI1~I9およびJ1~J4に対応するデータが記憶される。図3(図12)を参照して説明したように、フィールドI1に捕獲されたモンスターのモンスター番号が書き込まれると同時に、当該モンスターが捕獲された時点で有しているヒットポイント(HP)、経験値、レベル、状態、持ち技、および能力等が、フィールドI2、I3、I4、I5、I6、I7、およびI8のそれぞれに記憶される。

【0049】なお、友人から得たモンスターに関しては、フィールドI7に記憶されるおやIDは、友人或いはその友人が同モンスターを入手した別のプレイヤのIDである。つまり、モンスターの交換を繰り返すことによって、異なるおやIDを有するモンスターを多く取得できる。

【0050】また、プレイヤの使用しているカートリッジがモンスター別に性別、持ち物、ウイルス等の属性も有する本発明にかかるプログラム源100であれば、これらのデータがフィールドJ1~J3にそれぞれ記憶される。ウイルスに感染しているモンスターは、稀少価値を有するものであって、トレーニングによってHP、経験値、レベル、能力値等の上昇する速度がウイルスに感染していないモンスターに比べて高く設定されている。

【0051】従って、プレイヤは、捕獲したモンスターを早く成長させ又は育成するために、ウイルスに感染さ

せようとする。そのために、プレイヤはウイルスに感染したモンスターを探し求め捕獲し、同ウイルスに感染済のモンスターと同じ育成箱（又は育成室）に非感染のモンスターを入れて、ウイルスに感染させることによって、その成長を促進させるようとする。

【0052】このように、成長又はレベルアップを促進させるウイルスの感染というイベントを利用して、モンスターの成長を促進でき、同じレベルの成長に要するトレーニング時間を短縮できる利点がある。

【0053】また、プログラム源100を収納したゲームカートリッジを用いてプレイする場合、モンスターに性別データが付与されている。そこで、捕獲したモンスターの内同じ種類（同一モンスターコード）のモンスターを雄と雌をつがいにして育成箱（又は育成室）に入れると、そのときの時間又は日時をレジスタに一時記憶しておき、時計14によって、プログラムによって決定される一定日数の経過が計時されると、そのつがいのモンスターの雄と雌の属性データ（能力、強さ等）を受け継いだ子供が生まれ、収集モンスターの種類を増やすことができる。

【0054】このようにして、種々のモンスターの収集が容易となり、ゲームの進行を促進でき、プレイヤが子供のモンスターを一からトレーニングする楽しさと期待感を味わうことができる。なお、同じ種類のモンスターを複数捕獲している場合は、その内の何れかを友達が複数捕獲しているモンスターであって自分の持っていないものとの交換用とすることもできる。

【0055】新しいバージョンであるプログラム源100を収容した新カートリッジの所有者と、従来のプログラム源100Cを収容した旧カートリッジの所有者がモンスターを交換する場合、フィールドJ1～J3に記憶されるべき性別、持ち物アイテム、ウイルス感染等のデータの取扱いについて可能な限り互換性を確保することが望ましい。その場合は、新カートリッジから旧カートリッジにデータ転送する際に、フィールドJ1～J3のデータの有無をフィールドI9に各1ビットで記憶させる。

【0056】旧カートリッジを用いてプレイする時には、性別、持ち物アイテム、ウイルス感染等の追加のデータを用いないでゲームが進行する。そして、旧カートリッジから新カートリッジにデータ転送される時には、フィールドI9に記憶された各1ビットデータも転送される。よって、新カートリッジの所有者がプレイする際にその追加のデータを使用してゲームプレイできる。

【0057】逆に、旧カートリッジから新カートリッジにデータ転送する場合は、例えば旧カートリッジに記憶されていない性別のデータが予め定める規則性に従って決定されて新カートリッジのフィールドJ1に書き込まれる。予め定める規則性は、例えば時計14の計時する時間の「分」の一の位の数値が奇数ならば雄、偶数なら

ば雌と決定したり、乱数データに基づいて決定しても良い。

【0058】このように、旧カートリッジと新カートリッジとの間でモンスターを交換する場合でも、可能な限り互換性を確保でき、全てのプレイヤとデータ交換が可能である。また、旧カートリッジを所有しているプレイヤが新カートリッジも購入した場合、旧カートリッジで育てたモンスターをそっくりそのまま新カートリッジに移動させることもでき、旧カートリッジでこれまでに育ててきたモンスターを有効に活用できる。

【0059】以上のようにして、プレイヤ自身が新たに捕獲したモンスター、又は既に取得しているつがいのモンスターから新たに生まれたモンスター、若しくは友達と交換したモンスターが、友達が取得するモンスターとの対戦のために使用される。対戦は、互いに取得するゲーム機200のコネクタ29を介して互いにケーブルで接続させて、各プレイヤが対戦させるモンスターを指定してバトル場に上げて実行する。図5に、対戦状態の一例を示す。

【0060】次に、図7に示すメインフローチャートを参照して、本発明にかかる画像表示ゲーム装置GBPの主な動作を説明する。その後、図8および図9に示す詳細フローチャートを参照して、図7に示すステップ#600の宝くじ処理サブルーチンについて詳しく説明する。

【0061】まず、図7のメインフローチャートに示されるように、プレイヤがスタートスイッチ22cを押圧すると、

【0062】ステップ#100においてゲーム開始処理が実行される。そして、処理は次のステップ#200に進む。

【0063】ステップ#200において、プレイヤオブジェクト処理サブルーチンが実行される。そして、処理は次のステップ#300に進む。

【0064】ステップ#300において、プレイヤオブジェクト以外のオブジェクト処理サブルーチンが実行される。そして、処理は次のステップ#400に進む。

【0065】ステップ#400において、背景画像処理サブルーチンが実行される。上述のステップ#100、#200、#300、および本ステップ#400の処理を経て、液晶表示器27にタイトル画面が表示された後、ゲームマップ上の一部がゲーム開始時の画面として表示されて、プレイヤはモンスターを捕獲できる状態になる。そして処理は、次のステップ#500に進む。

【0066】ステップ#500において、ポケモン出現処理サブルーチンが実行される。本ステップにおいて、方向スイッチ22aを操作してプレイヤキャラクタ（又はプレイヤオブジェクト）をモンスターが潜んでいると思われるゲームマップの場所へ移動させて、モンスターを捕獲する。なお、モンスターはプレイヤオブジェクト

の移動するたびに必ず出現するのではないので、プレイヤーはゲームマップ上で散策する必要がある。そして、処理は次のステップ#600に進む。

【0067】ステップ#600において、宝くじ処理サブルーチンが実行される。同ステップにおいて、プレイヤーが取得しているポケモンのおやIDが、宝くじの番号と同一の時に当たりとする処理が実行された後に、処理は次のステップ#700に進む。

【0068】ステップ#700において、通信処理サブルーチンが実行される。同ステップにおいては、プレイヤー自身が取得しているモンスターを友達と交換したり、友達の取得するモンスターとの対戦のために、プレイヤーの取得するゲーム機200と友人の所有するゲーム機を互いに接続して通信する。そして、処理は上述のステップ#200のプレイヤーオブジェクト処理サブルーチンに進んで、プレイヤーが画像表示ゲーム装置GBPのスイッチを切ってゲームを終了させるまで、上述のステップ#200～#700の処理を繰り返す。

【0069】次に図8を参照して、上述のステップ#600の宝くじ処理サブルーチンにおける詳細な動作について説明する。ステップ#500のモンスター出現処理において、プレイヤーオブジェクトの移動に対してモンスター出現しなかった場合に、本サブルーチンの、ステップS1において、ユーザオブジェクトが図4に示したゲームマップ上の宝くじ会場にいるのか否かが判断される。Noの場合は、本ステップ#600の処理を終了して、処理はステップ#700に移る。一方、Yesの場合は、処理は次のステップS2に進む。

【0070】ステップS2において、時計14の計時時間に基づいて、現在の日付Dcrrntが後に述べるステップS15で登録されるくじ引き実行日Ddrwnと同一で無いか判断される。くじ引き実行日Ddrwnと現在の日付Dcrrntが同一、つまりプレイヤーオブジェクトが1日に二度以上宝くじ会場に入った場合には、Noと判断される。そして、#600の処理を終了して、ステップ#700に移る。一方、くじ引き実行日Ddrwnと現在の日付Dcrrntとが異なる、つまりプレイヤーオブジェクトが宝くじ会場に入るのは、その日において初めてである場合は、処理は次のステップS3に進む。

【0071】ステップS3において、時計14の計時時間に基づいて、ステップS1でプレイヤーオブジェクトが宝くじ会場にいると判断された日が金曜日であるのか否かが判断される。本実施例では、宝くじの抽選は毎週金曜日に行われると規定しているので、本ステップにおいて金曜日であるかが判断される。なお、宝くじの抽選日は、金曜日を含む任意の曜日であっても良いし、また一月の内の任意の日であっても良い。Yesの場合は、処理はステップS7に進む。

【0072】上述のステップS2およびステップS3に

おける処理の結果、毎週金曜日に1回だけ宝くじの抽選が行われるようにしている。しかしながら、必要に応じて、抽選回数カウンタを設けると共に、そのカウンタ値を所望の数値の場合にのみ抽選を許すように構成することによって、1日に所望の回数だけ抽選を行えるようにしても良い。

【0073】ステップS7において、宝くじの1等賞の当たりを決定する第1の乱数R01が発生される。そして、処理は次のステップS9に進む。

【0074】ステップS9において、宝くじの2等賞の当たりを決定する第2の乱数R02が発生される。そして、処理は次のステップS11に進む。

【0075】ステップS11において、宝くじの3等賞の当たりを決定する第3の乱数R03が発生される。そして、処理は次のステップS15に進む。なお、ステップS7、S9、およびS11において発生される第1、第2、および第3の乱数R01、R02、およびR03は、図3に示したモンスターのおやIDに対応する。つまり、本実施例においては、モンスターのおやIDの3つを乱数R01、R02、およびR03によって選出して、それぞれを宝くじの1等、2等、および3等の当たり番号R0として示している。よって、プレイヤーの取得するモンスターが他の人から入手したものが多ければ多いほど、宝くじに当たり易い。

【0076】ステップS15において、時計14の計時時間が示す現在の日付が、上述のくじ引き実行日Ddrwnとしてセットされる。そして、処理は次のステップS19に進む。なお、本ステップの処理の結果、プレイヤーオブジェクトが宝くじ会場に入るのは全くの初めての場合は、くじ引き実行日Ddrwnはまだ設定されていないので、上述のステップS2においてYesと判断されて、処理はステップS3に進む。また、プレイヤーオブジェクトが宝くじ会場に当日初めて入る場合も、ステップS2でYesと判断される。

【0077】一方、ステップS3においてNo、つまり金曜日でないと判断された場合には、#600の処理を終了して、ステップ#700に移る。

【0078】ステップS19において、ステップS7、S9、およびS11で決定された1等、2等、および3等の当選番号が液晶表示器27でプレイヤーに対して表示される。そして、処理は次のステップS23に進む。

【0079】ステップS23において、図3に示した取得ポケモンデータ領域DAaMPに記録されるポケモンレコードR1～RNの任意の一つを示す自然数nの値が1にセットされる。そして、処理は次のステップS25に進む。

【0080】ステップS25において、第1の乱数R01がID(Rn)と同一であるか否かが判断される。つまり、取得ポケモンデータ領域DAaMPにおけるレコードRn(この場合、n=1)のフィールドI7に記録

されているおやIDの値が、ステップS7で決定された1等を表す第1の乱数R01と同一であるか否かが判断される。No、つまりプレイヤーの取得する1番目のポケモンのおやIDは1等に当選していない場合は、処理は次のステップS27に進む。

【0081】ステップS27において、nがレコードRの最大数であるNであるか否かが判断される。No、つまりプレイヤーの取得する全てのポケモンに対して、宝くじの当選の有無が判断されていない場合には、処理は次のステップS29に進む。

【0082】ステップS29において、nが1だけインクリメントされる。そして、処理は前述のステップS25に戻る。このようにして、ステップS25、S27、およびS29の処理を繰り返して、プレイヤーの取得する全てのポケモンに対して、1等の当選の有無がステップS25で判断される。そして、ステップS25で1等に当選していると判断された場合は、処理はステップS31に進む。

【0083】一方、ステップS27においてYes、つまりプレイヤーの取得している全てのポケモンに関して、1等当選の有無の判断を終えた時点で、処理は次のステップS35に進む。

【0084】なお、ステップS33、S35、S37、S39、およびS41は、上述のステップS23、S25、S27、S29、およびS31に対応して、プレイヤーの取得している全てのポケモンに関して、2等当選の有無を判断する。そして、その判断を終えた時点で、処理は次のステップS43に進む。

【0085】なお、ステップS43、S45、S47、S49、およびS51は、上述のステップS23、S25、S27、S29、およびS31に対応して、プレイヤーの取得している全てのポケモンに関して、3等当選の有無を判断する。そして、その判断を終えた時点で、処理は次のステップS55に進む。

【0086】ステップS55において、宝くじの外れ処理を行う。そして、本ステップにおける処理を終了する。

【0087】ステップS31、S41、およびS51の何れかにおいて当選処理が行われた場合は、本ステップにおける処理を終了する。

【0088】なお、図10に、ステップ#700の通信処理サブルーチンにおける動作のフローチャートを示す。

【0089】なお、上述の実施例では、画像表示ゲーム装置の一例として、携帯ゲーム機とそれに用いるゲームカートリッジの場合を説明したが、テレビ受像機に接続

したビデオゲーム機でも良い。その場合の情報記憶媒体は、ゲームカートリッジ、CD-ROMやDVD等の光学式記憶媒体、又は磁気ディスク等でも良い。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明にかかる画像表示ゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示したROMの記録領域の構成を示す模式図である。

【図3】図1に示したRAMの記憶領域の構成を示す模式図である。

【図4】本発明にかかる画像表示ゲーム装置において実行されるゲームのマップの一例を示す説明図である。

【図5】本発明にかかる画像表示ゲーム装置において実行されるゲーム中の対戦状態を示す図である。

【図6】本発明にかかる画像表示ゲーム装置の一例としての携帯ゲーム機の外観図である。

【図7】図1に示した画像表示ゲーム装置の主な動作を示すフローチャートである。

【図8】図7に示した宝くじ処理サブルーチンにおける詳細な動作の一部を示すフローチャートである。

【図9】図8に示した一部を示した宝くじ処理サブルーチンにおける詳細な動作の残りの部分を示すフローチャートである。

【図10】図7に示した通信処理サブルーチンにおける詳細な動作の一部を示すフローチャートである。

【図11】従来の画像表示ゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図12】図11に示したRAMの記憶領域の構成を示す模式図である。

【符号の説明】

GBP、GBC 画像表示ゲーム装置

11 ROM

12 RAM

13 コネクタ

14 時計

15 メモリバンク制御器

22 操作スイッチ部

23 CPU

24 コネクタ

25 RAM

26 表示制御器

27 液晶表示器

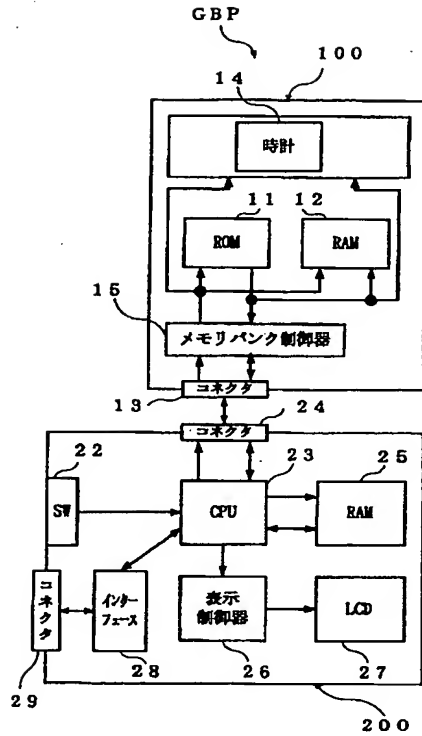
28 インターフェース

29 コネクタ

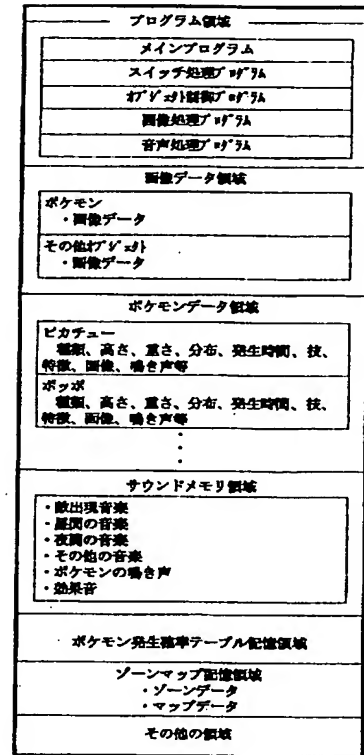
100、100C プログラム源

200 ゲーム機

【図1】



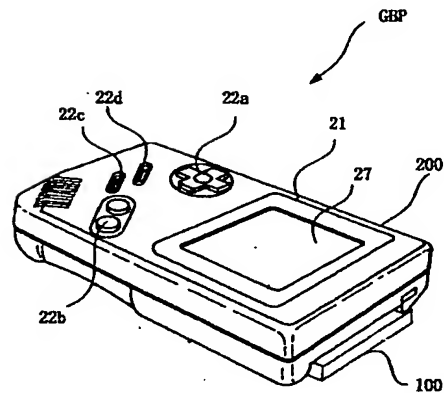
【図2】



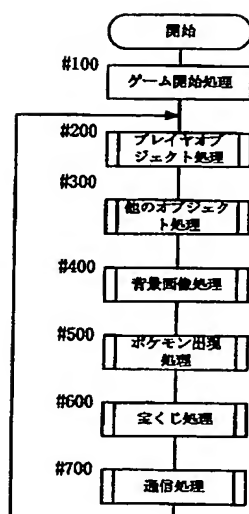
【図3】

取得ポケモンデータ領域DaamP														
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	J1	J2	J3	J4	
R1	PM 番号	HP	経験 値	レベ ル	状 態	持 ち 技	お や ID	能 力 値	そ の 他	性 別	持 ち 物	ウ ィ ル ス	そ の 他	
B2				P(22, I1) ~ P(22, I9)								P(22, J1) ~ P(22, J4)		
B4				P(24, I1) ~ P(24, I9)								P(24, J1) ~ P(24, J4)		
環境データ領域DaP														
DoC					DoN									
場所 プレイ時間 名前等					宝珠A, B1, B2, B3等					新データ				
					宝くじアイテム									

【図6】



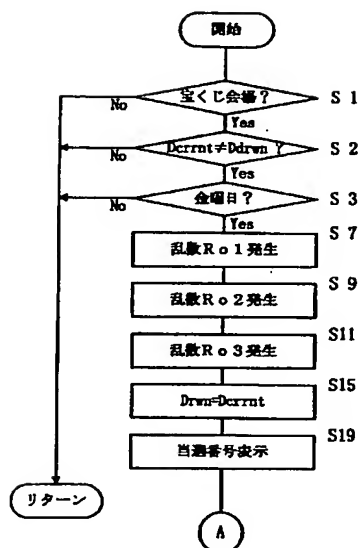
【图 1 2】



取得ポケモンデータ領域DAAmC									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9
R 1	PM番号	HP	経験値	レベル	状態	持ち技	おやID	能力値	その他
E2				PO2, 11) ~ PO2, 19)					
E4				PO2, 11) ~ PO2, 19)					
環境データ領域DoC									
場所 プレイ時間 名前等									

```

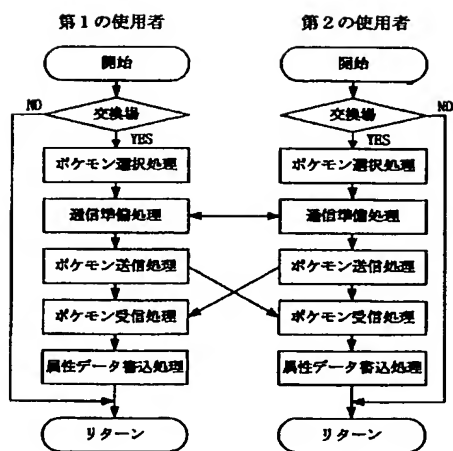
graph TD
    A((A)) --> S23[n=1]
    S23 --> S25{R01=ID(Rn)?}
    S25 -- Yes --> S31[1等  
当選処理]
    S25 -- No --> S27{n=N?}
    S27 -- Yes --> S33[n=1]
    S27 -- No --> S29[n=n+1]
    S29 --> S25
    S33 --> S35{R02=ID(Rn)?}
    S35 -- Yes --> S41[2等  
当選処理]
    S35 -- No --> S37{n=N?}
    S37 -- Yes --> S43[n=1]
    S37 -- No --> S39[n=n+1]
    S39 --> S35
    S43 --> S45{R03=ID(Rn)?}
    S45 -- Yes --> S51[3等  
当選処理]
    S45 -- No --> S47{n=N?}
    S47 -- Yes --> S55[はずれ処理]
    S47 -- No --> S49[n=n+1]
    S49 --> S45
    S51 --> S31
    S55 --> S31
    S31 --> RET((リターン))
  
```



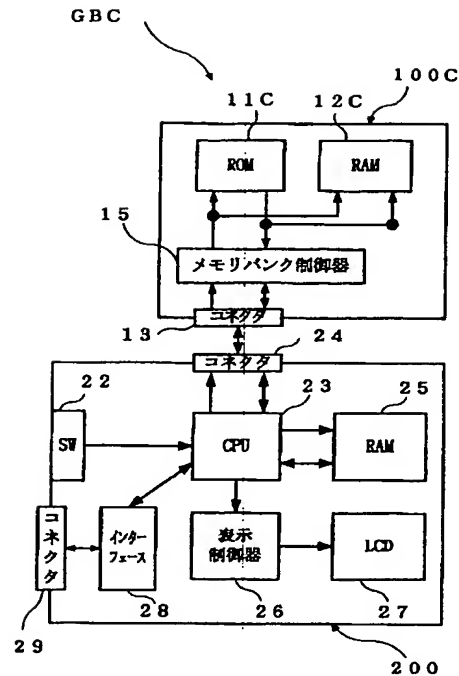
【図5】



【図10】



【図11】



フロントページの続き

(72)発明者 田尻 智
 東京都世田谷区北沢1丁目40番6号カシワ
 サード5階 株式会社ゲームフリーク内
 (72)発明者 石原 恒和
 東京都中央区日本橋3-2-5川崎定徳ビ
 ル別館 株式会社クリーチャーズ内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA13 AA15 AA17 BA00
 BA06 BB00 BB03 BB04 BB05
 BC00 BC05 CA01 CB00 CB01
 CB05 CB07 CB08 CC03
 9A001 BB01 BB03 BB04 BB05 DD13
 GG05 GG22 HH15 HH23 HH34
 JJ76 KK31 KK37 KK43 KK45